
PlayStation
ペルソナ2
罰
ATLUS

PERSONA2 ETERNAL PUNISHMENT



ごあいさつ このたびは、アトラスの"プレイステーション"ソフト「ペルソナ2 罰」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

ペルソナ2 罰

ETERNAL PUNISHMENT

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するとき

メモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の電源（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し込み、電源（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 3ブロック | アナログコントローラ 対応

SLPS 02825〜6

もくじ

Contents

主人公「天野舞耶」は、ティーン向け情報誌の編集部に勤める編集者である。
幼い頃から憧れた職業に就き、上司と反目したりしながらも、それなりに充実した日々であった彼女の日常は、一人の少年との出会いにより崩れだす。
少年の名は周防達哉。
舞耶は、名前すら知らないはずのその少年に、なぜか以前から知っていたかのようなデジャ・ヴュを憶え、胸を騒がせる。そんなある日、彼女は、珠閒瑠市を震撼させる連続猟奇殺人にまつわる「JOKER呪い(まじない)」の噂を取材するよう命じられ、七姉妹学園(ななしまいがくえん)を訪れる。
そこで待ち受けていたのは、JOKERを名乗る噂の殺人鬼の襲撃と彼女を救った「デジャ・ヴュの少年」との再会、そして、ペルソナと呼ばれる別人格の覚醒だった。

「<向こう側>を思い出せ」
…謎の言葉を残し消え去るJOKERと「全て忘れろ」と言い残して立ち去ったデジャ・ヴュの少年の影を追い、運命の車輪は再び音をたてて回り始める。

全てを知っている……

いや、何も知らない……？

錯綜する記憶の糸を辿る先に待つものは。




ストーリー
Story
大いなる罰か？
それとも……
ペルソナ2
罰

キャラクター紹介

Characters

Maya 天野舞耶

●[illegible] ●25歳

[illegible]

「クーレスト」の記者を担当している。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]







周防克哉
Katsuya
ヘリオス
07
Characters


芹沢うらら
●せりざわ うらら●24歳
占い好きの化粧美人で、
いつも男運が悪いことを
気に病んでいる舞耶の親友。
舞耶との付き合いは高校の頃からで、
[illegible]
今でも2人で同居している。
気性は激しいが手先が器用で、
家事や裁縫など全般にこなす。
カリスト
KALLISTO

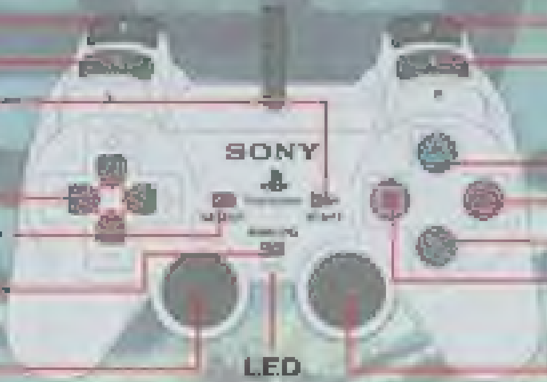

周防達哉
パオフウ
オデュッセウス
ODYSSEUS
09
Character

コントローラ説明 Control

詳細な操作方法については
各ページの説明文を参照してください。
アナログコントローラを接続し、タイトルメニューまたはコンフィグで
振動設定をONにすると振動機能を楽しめます。
※振動設定については、上記の画面で振動を設定できます。

アナログコントローラ

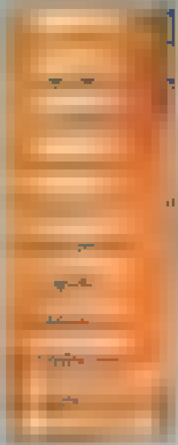
アナログモードスイッチをONにするとLEDが点灯し、
右スティックを使用する事ができます。



コントローラ

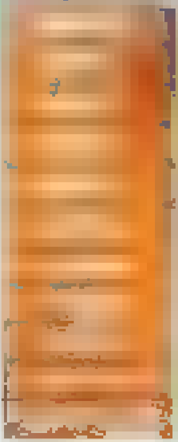


ラージマップ



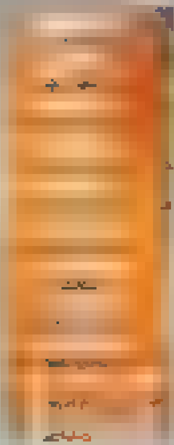
移動先の選択
決定
キャンセル
地区名の一括表示
コマンド画面の表示　オールキャンセル
地区名の一括表示
地区名の一括表示
地区名の一括表示
地区名の一括表示
移動先の選択
[illegible]

ミドルマップ



プレイヤーシンボルの移動
決定　建物に入る　会話
キャンセル　ダッシュ移動（＋方向キー）
[illegible]
コマンド画面の表示　オールキャンセル
場所名の一括表示
[illegible]
[illegible]
場所名の一括表示
プレイヤーシンボルの移動　ダッシュ移動
[illegible]

3Dマップ



主人公の移動
決定　会話　部屋に入る　物を調べる
キャンセル　ダッシュ移動（＋方向キー）
オートマップの呼び出し　解除
コマンド画面の表示　オールキャンセル
視点変更（時計回りに回転）
[illegible]
視点変更（反時計回りに回転）
視点変更（時計回りに回転）
主人公の移動　ダッシュ移動
使用しません

GameStart



『ペルソナ2 罰』のディスクを"プレイステーション"本体に正しくセットして、電源を入れて下さい。

ゲームが立ち上がるとオープニングデモが始まります。デモが終わるか、いずれかのボタンを押すとタイトル画面に移ります。

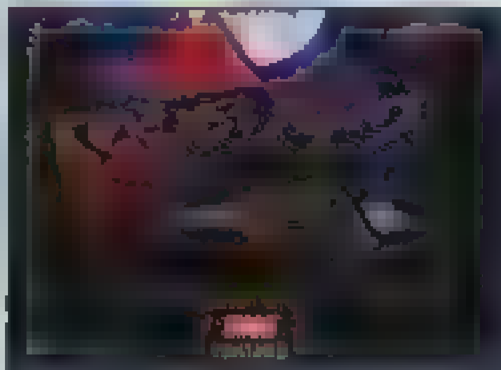
タイトル画面で「PRESS ANY BUTTON」と表示されたら、いずれかのボタンを押してください。メモリーカード確認メッセージの後、タイトルメニューが表示されますので、方向キーの上下で項目を選択し、○ボタンで決定してください。

START

ゲームを最初から始めます。開始前に前作『ペルソナ2 罪』のセーブデータを継続するかどうか聞いてくるので、継続する場合は前作のセーブデータが入ったメモリーカードを挿して「はい」を選択してください。

RESTART

本編をクリアー時に、セーブデータを保存していると現われる項目です。合体魔法や悪魔、ペルソナなどのアナライズ情報を継続した状態でゲームを最初から始めることができます。



[illegible]

CONTINUE

セーブデータをロードし、前回の続きからゲームを再開します。詳しいロード方法はP.14を参照してください。

EXTRA DUNGEON

特定の条件を満たすと現れる項目です。どういったモードかは、プレイしてみてのお楽しみです。

STEREO/MONO

◎ボタンもしくは方向キーの左右で決定するたびに、ゲームの音声出力をステレオ（STEREO）かモノラル（MONO）に切り替えます。ご使用の音声出力環境に合わせて設定してください。

VIBRATION ON/OFF

アナログコントローラが接続されている際に、振動機能のON/OFFを◎ボタンもしくは方向キーの左右で切り替えることができます。

なお、この項目はアナログコントローラが接続されていないと選択できません。

特殊操作:パスワード入力

ストーリーの流れによっては、
パスワード入力を要求される場面があります。
以下の方法で文字入力を行なってください。

方向キー	文字の選択
◎ボタン	選択した文字の入力（決定）
×ボタン	入力した文字の削除
△ボタン	英数／カナの切替え
L2ボタン	入力位置を戻す
R2ボタン	入力位置を進める
STARTボタン	カーソルを「終了」に合わせる

入力メニュー内で「英数」を選択すると、アルファベットと数字の入力モードに切り替わります。英数入力モード時は「英数」が「カナ」に変化、「カナ」を選択することでカタカナ入力モードに切り替わります。

Save/Load

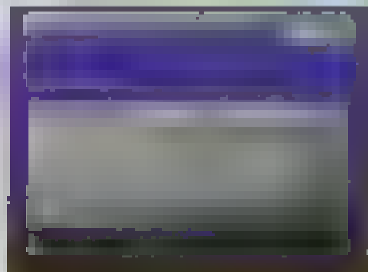
島マップ画面で㊥ボタンを押し、コマンドメニューを表示します。セーブコマンドにカーソルを合わせて㊥ボタンを押しましょう。
次に、使用するメモリーカード差込口を選択します。下記キー「メモリーカード選択」でメモリーカード差込口を選び、ボタンで決定してください。
メモリーカードを選ぶとセーブファイル選択画面が表示されますので、セーブしたいファイルを方向キーの上下で選び、○ボタンで決定します。
※メモリーカード差込口1・2共に対応します。

タイトル画面の「CONTINUE」か、コマンドメニューの「ロード」を選んで○ボタンを押してください。
メモリーカード差込口を選択した後、ロード画面が表示されます。ロードしたいファイルを方向キーの上下で選び、○ボタンで決定して下さい。

データをセーブする際にメモリーカードの空きブロックは、1つのデータにつき3ブロックの空き容量が必要となります。メモリーカードに3ブロック以上の空きがない状態でセーブしようとすると、警告メッセージが表示されセーブできません。その場合はメモリーカードからいらないデータを消去し、3ブロックの空きを作って下さい。







Display

ゲーム中ではさまざまなマップを
切り替えることでゲームを進めていきます
マップは大きく分けてラージマップ、ミドルマップ、スモールマップと呼ばれ、
ラージマップからはミドルマップへ、
ミドルマップからはスモールマップへ移動することができます

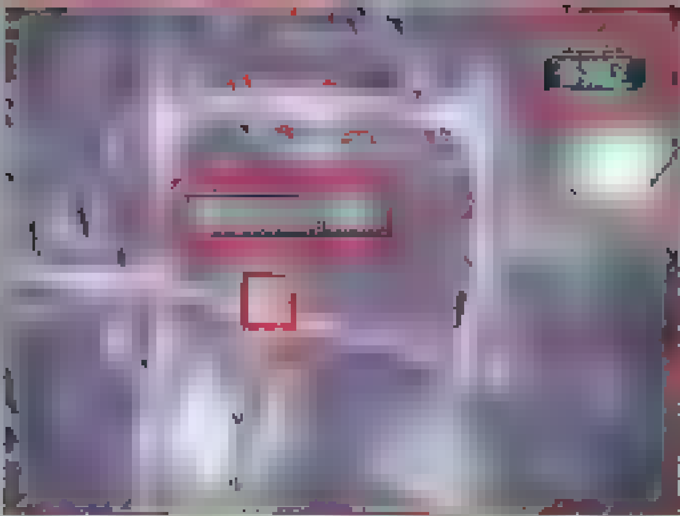


現在のマップから
行くことのできる行き先の地域名です

現在表示されているマップの地名です

ラージマップでは、各ミドルマップ間の移動ができます。また、行ける場所はストーリーが進行することに変化します

左上のセレクトウィンドウに行くことのできる地図名が表示されますので、行き先を方向キーで選び○ボタンで決定してください。選択したミドルマップへと移動します。また、L1・R1・L2・R2・△ボタンを押すと、地図上に地域名が表示されます



ラージマップで地区名を選ぶと、ミドルマップへ移動します。マップ上では、主人公たちが通常は、緑色のプレイヤーシンボルとして表示されます。マップ上の入れる場所は、近づくと名前が表示されます。さらに近づいて「IN」と表示されたところで◎ボタンを押すと、その中に入ることができます。L1、R1、L2、R2、◎ボタンを押すと、入れる場所名が一括表示されます。

ミドルマップに表示されている青色のシンボル(NPCシンボル)は、街に住む人たちを表わしています。NPCシンボルに接触すると「TALK」と表示されるので、◎ボタンを押してみましょう。その人と話すことができます。

ミドルマップの画面外に出ようとすると、「EXIT」と表示されます。ここで◎ボタンを押すと、ラージマップに移動できます。

現在いる場所の名前です

特定の場所にいる場合
その場所に関する名称が表示されます

現在いる場所の階層です

主人公が現在向いている方向です



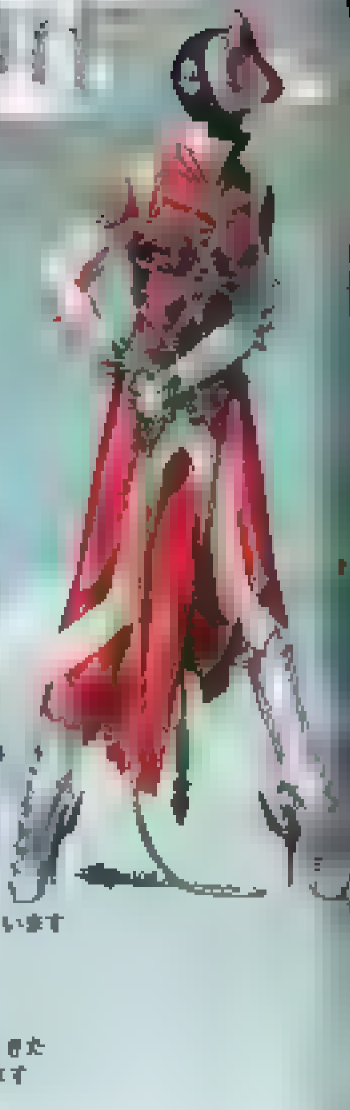
ワールドマップ上で建物などに入ると、3Dマップに移ります。
3Dマップ上では主人公を自由に動かして先に進みましょう。
×ボタンを押しながら移動すると、走ることができます。
マップ上に人がいた場合は、近づいて○ボタンを押せば、話しかける事ができます。
怪しい場所を調べたい時も、近づいて○ボタンです。

3Dマップ上で△ボタンを押すと、オートマップが表示されます。オートマップには、通ってきたマップが記録されています。L1・R1ボタンでマップの角度を変更し、L2・R2ボタンで拡大率が変わります。拡大表示時には□ボタンでカーソルをプレイヤー・キャラに戻します。縮小表示時には、○ボタンで操作しているカーソルの枠内を拡大表示します。また、×ボタンを押しながら方向キーを押すことで、マップのスクロールを高速にすることができます。3Dマップに戻る時は、もう一度△ボタンを押してください。

Command Menu

主人公キャラクターが操作可能な場所で
△ボタンを押すとコマンド画面が表示されます
コマンド画面では主人公たちのステータスを見たり
武器の装備やアイテムの使用などができます





コマンドメニュー

各方向キーで選択 ⊗ボタンで決定することで
それぞれのコマンドを実行することができます

所持金

パーティの所持金を表示しています
単位は円です

ステータス

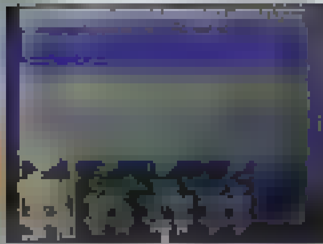
各キャラクターのHPとSPが表示されます
詳しいステータスを見たい場合は
コマンドメニューの「個人データ」を参照してください

プレイ時間

今までにゲームをプレイしてきた
トータルの時間が表示されます

[illegible]

方向キーの左右で魔法を使うキャラクターを選び、Ⓐボタンを押します。方向キーで使いたい魔法を選び、Ⓐボタンで決定してください。選んだ魔法がキャラクターに対してかけるものであった場合、魔法を決定した後に、その魔法をかけるキャラクターも選択します。



[illegible]

灰色で表示されている魔法は、現在使うことのできない魔法で、白色で表示されている魔法は現在使っても意味のない魔法です。
また魔法ウィンドウの上部には、現在降魔しているペルソナ名と、消費SPが表示されているので、魔法使用の際の参考にしてください。



アイテム

パーティの所持するアイテム一覧が表示されますので、方向キーの上下で使用するアイテムを選び、Ⓐボタンで決定して下さい。選んだアイテムが個人に対して使われる物であった場合、アイテムを選んだ後に、そのアイテムを使うキャラクターも選択します。
また、L1・R1ボタンを押すことで、ページの早送りができます。



[illegible]

アイテム画面でⓈボタンを押すと、イベントアイテム一覧に切り替わります。これはイベント上で入手したり、必要になるもので、ここで使用することはできません。カーソルを合わせ
[illegible]
また、L1・R1ボタンを押すことで、ページの早送りができます。



データを見たいキャラクターを選択すると、各キャラの詳細ステータスが表示されます。
最初に表示されるのはキャラとペルソナを合わせた能力値ですが、方向キーの上を押すとキャラのみの、下を押すとペルソナのみのステータスを表示できます。L1、R1ボタンで表示するキャラクターの変更も可能です。
また△ボタンでペルソナチェンジ画面へ、×ボタンで前画面へ戻ります。



① キャラクターフェイスと名前、HPとSPを表示しています

② ペルソナの能力値を表示しています

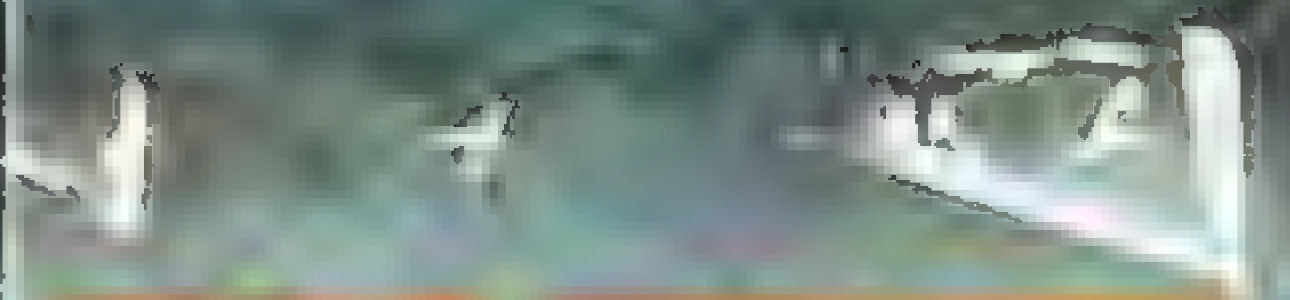
③ キャラクターの能力値を表示しています

④ キャラクターの年齢と星座、血液型を表示しています

⑤ 上から順に、キャラクターのレベル、現在の経験値、次のレベルに上がるために必要な経験値です

⑥ キャラクターが現在装備している武器、防具、アクセサリーを表示しています。主に攻撃力と防御力に影響します

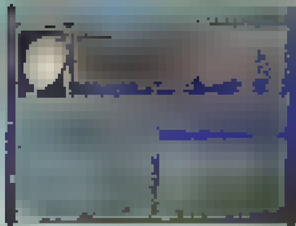
STR	攻撃力に影響します
VIT	防御力とHPの増加率に影響します
TEC	魔攻・魔防に影響し、SPの増加率にも影響します
AGI 敏さ	敵の攻撃の回避力と、逃走時の成功率に影響します
LUC 運	さまざまな場面に影響してきます
攻撃	物理攻撃した時の威力です
防御	物理攻撃に対する耐久性です
魔攻	魔法で攻撃した時の威力です
魔防	魔法攻撃に対する抵抗力です



装備するペルソナを変更することができます。所持しているペルソナカードの一覧が表示されますので、装備したいペルソナを選んで◯ボタンで決定してください。ただし、他のキャラクターが装備しているペルソナは選択できません。
また、場合によっては相性が悪く、装備できない場合もあります。装備できないペルソナは、灰色の文字で表示されます。△ボタンを押すとペルソナの詳細ステータスを見ることができます。



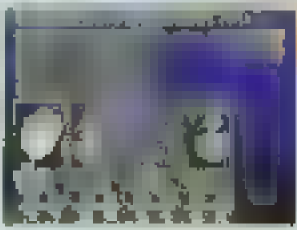




1 所有している装備品を装備することができます。装備欄は上から順に「おすすめ装備コマンド」「武器」「頭防具」「体防具」「足防具」「アクセサリー」となっています。

2 装備を変更するには、方向キーで装備を変更したい部位を選び、◯ボタンを押してください。所有している装備品の一覧が表示されますので、装備したい物を選んで決定してください。装備の変更によってステータスが変動する時は、上部のステータス欄に変動値が表示されますので、装備品を選ぶ際の参考にしてください。

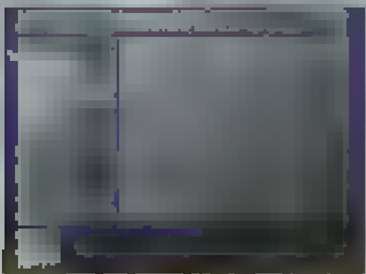
3 「おすすめ装備」を選ぶと、所持している装備品の中から最も攻撃力・防御力の高い物を自動的に選出して装備します。但し、「アクセサリー」は「おすすめ装備」では自動的に装備されません。



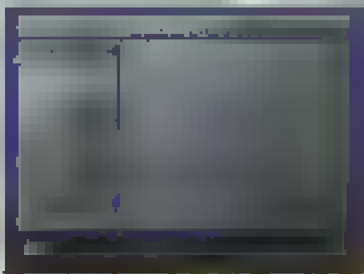
所有するタロット・ペルソナ・マテリアル・マジック・インセンスカードを閲覧することができます。コマンド決定後、見たいカードの種類を方向キーで選び、◯ボタンで決定してください。ペルソナの場合、リスト表示時に△ボタンを押すと、カーソルが指しているペルソナの詳細ステータスを見ることができます。また、L1・R1ボタンでページ送りができます。

今までに出会った悪魔、召喚したペルソナ、見つけた合体魔法のデータを閲覧することができます。見たいデータの種類を方向キーで選んで、◎ボタンを押してください。

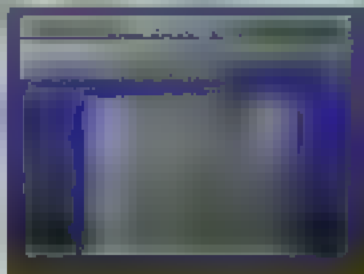
まず見たい悪魔の属するアルカナを選びます。次に方向キーで悪魔を選び、◎ボタンを押してください。悪魔のデータが表示されます。データは、方向キーの左右を押すと内容が変わります。また、L1、R1ボタンを押すと次、もしくは1つ手前の悪魔を見ることができます。また、△ボタンを押すことで、契約している悪魔の一覧を見ることができます。



まず見たいペルソナの属するアルカナを選びます。次に方向キーでペルソナを選び、◎ボタンを押してください。ペルソナのデータが表示されます。方向キーの左右で、データを切り換えます。また、L1、R1ボタンを押すと次、もしくは1つ手前のペルソナを見ることができます。

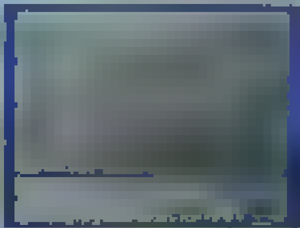


今までに見つけ出した合体魔法の一覧が表示されます。方向キーで閲覧したい魔法を選び、◎ボタンを押してください。選択した合体魔法のデータが表示されます。データ画面では、合体魔法の発動条件を確認することもできます。詳しい方法はP.40を参照してください。



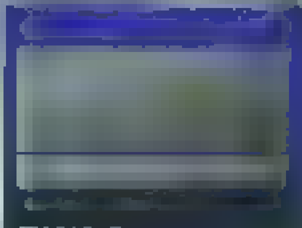
ゲーム中の各種設定を設定、変更することができます

コンフィグコマンドの説明



戦闘演出

戦闘画面の演出を設定します
「リアル」は通常の戦闘演出で
「シンプル」にすると演出を簡略化し、
戦闘時間を短縮できます



サウンド

サウンドの出力を、ステレオかモノラルに切り替えます
ご使用の機器に合わせて設定してください

振動

アナログコントローラを接続してONにすると、
ゲームの要所要所で振動機能を楽しめます



マップ回転方向

L1・L2・R1・R2ボタンを押した時の、
[illegible]

カーソル位置の記憶

ONにした項目では、カーソルが前回選択した
コマンドをトレースするようになります

壁紙設定

メッセージウィンドウとコマンドメニューの背景を
変更することができます

原則的に、コマンドメニューが開ける場所であれば、どこでもセーブ・ロードをすることができます。詳しいセーブ・ロードの方法については、P.14を参照してください。



Shop

施設が利用できます
これはいくつかのお店がまとまっているもの、
ショッピングモールのようなものになっています。



方向キーで移動したい施設を選び、Ⓒボタンを押すと中に入ることができます。取り扱い商品アイコンには、選択した施設で取り扱っているアイテム、サービスのアイコンが表示されます。
バトルマップに戻る時は、右下の「EXIT」にカーソルをあわせて決定するか、Ⓑボタンを押します。

商店街によって、利用できる施設が違います。
ゲームをスムーズに進めるためにも、
施設とその役割を覚えておきましょう。

パラベラム
ロサカンディータ
がってん寿司
ダブルスラッシュ
鳥巣探偵事務所
サトミタダシ
Kaori



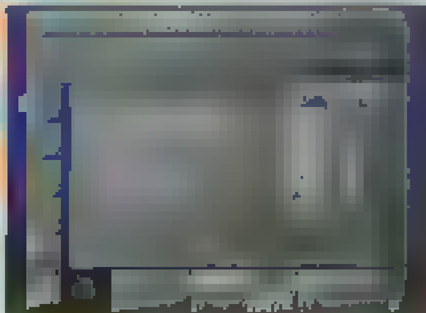
商品を売買している施設、ショップでは、アイテムや武器・防具、アクセサリーなどを購入することができます。また、店員と売買をすることもできます。



カウンターごし、または店員に接近した状態で○ボタンを押し、店員に話しかけてください。ショップコマンドが表示されますので、方向キーで「購入」を選び、○ボタンを押します。

すると、取り扱っているアイテム一覧が表示されます。方向キーの上下で買いたいアイテムを選択し、方向キーの左右で購入する個数を指定、○ボタンで決定します。灰色の文字で表示されているアイテムは、現在買えないことを表わしています。アイテム一覧は、L1・R1ボタンでページの早送りができます。また、装備品を買う場合は、画面の左側にそのアイテムを装備した時に変動するステータスが表示されますので、購入の際の参考にしてください。

買うときと同様に店員に話しかけます。ショップコマンドから「売却」を選び、○ボタンを押してください。



売却画面が表示されますので、まず方向キーの上下で売りたいアイテムの種類を選び、○ボタンで決定してください。次に方向キーの上下で売りたいアイテムを選び、左右で売る個数を指定、○ボタンで決定します。また、アイテムリストはL1・R1ボタンでページの早送りができます。

ゲーム中には、アイテムを売買できるショップ以外にも、様々な施設が登場します。
ここではそれらの施設の一部を紹介していきます。

Kaortとエテーノアでは、HPとSP、状態異常の全回復ができます。店員に話しかけ、表示されるコマンドメニューから「宿泊」を選択してください。「話す」を選択すると、話を聞くことができます。

がってん食堂とダブルスラッシュでは食事ができます。店員に話しかけ、表示されるコマンドメニューから「食事」を選択し、食事をするキャラクター、食べたい料理の順に決定します。食べた料理に応じた能力値が一定時間上昇します。また、その効果がなくなるまでは他の料理を食べることはできません。

串焼打ちらいしでは、人探しの依頼を受けることができます。「尋ね人」の名前と特徴が提示されるので、それらを手掛かりに探してください。探索方法は、町の人に話しかけることです。相手が特徴と一致しているようであれば、もう一度話しかけてください。相手が「尋ね人」であれば、さらに条件を聞き出してきます。ここで相手の名前を入力できれば探索完了。しらいし亭主から報酬がもらえます。







ここまでに紹介したもの以外にも、冒険者組合事務所(P.27参照)と
ヘルペットルーム(P.20参照)という施設が登場します。さらにゲームを進めると
エンカウント率やコンタクトコマンドに関わる施設や、武器・防具を鍛錬してくれる施設なども登場するようですが

Rumor

[illegible]

[illegible]

まずは広めたい噂を探してきます。元になる噂は「噂屋」が知っています。彼らに話しかけると、主人公たちの知っている噂と引き換えに、新たな噂を聞くことができます。また、噂には同じものでも微妙に内容が違うものがありますので、注意してください。



[illegible]

元となる噂を入手したら、青葉通りにある「葛葉探偵事務所」に噂を広めるように依頼します。所長に話しかけると知っている噂の一覧が表示されますので、方向キーの上下で流したい噂を選び、◎ボタンで決定してください。次に、噂の詳しい内容を選択し、料金を払えば依頼完了。街内にその噂が流れ、本当の事になります。

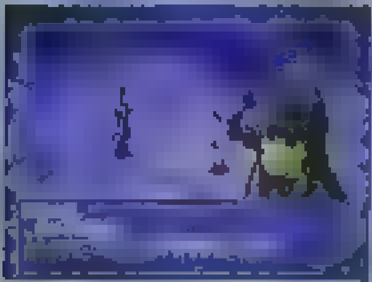


[illegible]

Velvet Room

ここでは、主人公たちの別人格とも呼べる、ペルソナを呼び出すことができます。中では
[illegible]ベルベットルーム[illegible]の主人イゴールがペルソナの[illegible]や、
召喚などを担当しています。また、ペルソナ[illegible]の[illegible]を聞くことができます。

悪魔絵師



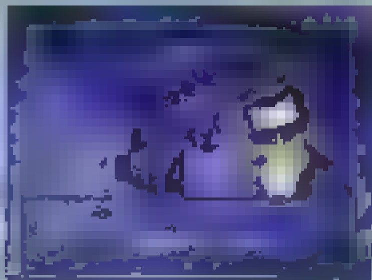
人の心の深層に眠る、神と悪魔の姿を描く絵師。「サリータロット」という特殊なタロットカードに絵を描き、任意のタロットカードを作り出す能力を持つ。

ベラドンナ



ペルソナ使いの心を鎮める歌を歌うため、自分の耳を現世の音から塞いだ歌手。

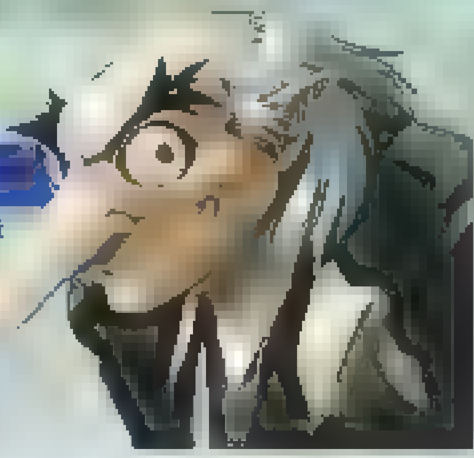
ナナシ



ペルソナ使いの心を開く楽曲を奏でるため、自分の[illegible]を閉ざしたピアニスト。

イゴール

現実との狭間で手に入れたタロットカードを使い、キャラクターの心の奥底からペルソナを召喚することのできる、ナイト[illegible]ノサー。何者かの従者であるようですが、その素性すらはっきりとしない謎の人物です。



Persona

[illegible]

召喚
マインドマッサーであるイゴールだけが行なえることで
悪魔から入手したタロットカードを使い
キャラクターの心の奥底からペルソナを呼び出すことです

降魔
召喚したペルソナをペルソナ使いの体に降ろすことです
これにより、ペルソナを装備できるようになります

発動
降魔されたペルソナを呼び出し、その力を使うことです

ペルソナカード
イゴールに呼び出されたペルソナで
降魔されていないものはカードの形をとって待機しています
それをペルソナカードと呼びます。

タロットカード
ペルソナを召喚するのに必要な触媒となるカードです
悪魔との交渉で入手することができます

フリータロット
好きなタロットの絵柄を描き込める無地のカードです

マテリアルカード
特殊なペルソナを召喚する時に必要となるカードです

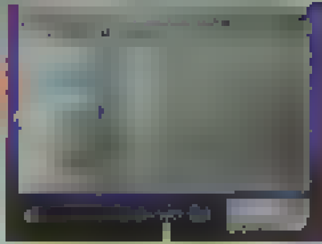
マジックカード
召喚時に使い ペルソナに新たな魔法を覚えさせるカードです

インセンスカード
召喚時に使いペルソナの能力値をアップするカードです

[illegible]

Summon

ペルソナを召喚するには、それなりの手順が必要です。ここでは、その手順を一通り説明していきます。



敵と遭遇したときにコンタクトを行ない、うまく交渉して悪魔からタロットカードを入手します。

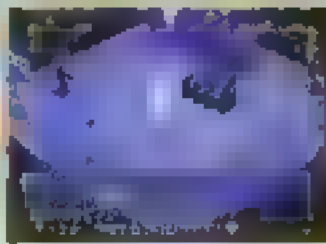
召喚するペルソナによって、必要となるタロットカードの種類と枚数が違います。今自分が召喚したいペルソナに合ったタロットカードを集めるようにしましょう。



召喚に必要な種類のカードが集まったら、ベルベットルームでイゴールに話しかけます。コマンドメニューが表示されるので「召喚」を選んで○ボタンで決定します。



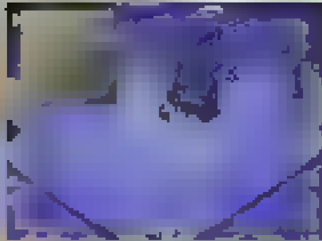
召喚できるペルソナの一覧が表示されますので、召喚したいペルソナを選択し、○ボタンで決定してください。ただし、ペルソナ名が灰色で表示されているものは、主人公たちのレベルやタロットカードの枚数が足りずに召喚できないペルソナです。また、すでにストックにあるペルソナと同じものも召喚できません。ゲームを進めていくと、名前が青色のペルソナが表示される場合があります。これは召喚時にマテリアルカードを必要とするペルソナです。マテリアルカードを持っていた場合のみ、召喚が可能です。



次に使用するマジックカード、イノセンスカードを指定します。マテリアルカードは、それが必要になるペルソナでないと使用できず、またその場合は必ず使わなければいけません。マジックカード、イノセンスカードは使用しなくても召喚できます。

イゴールが召喚の儀式を行ない、新たなペルソナが召喚されます。召喚されたペルソナはペルソナカードとなり、パーティーのストックに入ります。パーティーのストックに空きがない場合は、イゴールの元に24体までストックされます。さらに空きがなくなると、召喚ができなくなりますので注意してください。

イゴールの元にストックされているペルソナを、パーティーストックと入れ替えます。まずイゴールに話しかけ、コマンドメニューから「入れ替え・確認」を選択、◎ボタンで決定しましょう。



パーティーとベルベットのストック画面が表示されます。方向キー←→の左右でストックを選択し、上下でペルソナを選びます。ベルベットストックから召喚したいペルソナを選び、◎ボタンを押します。次にパーティーストックの空きスペースを選択し、◎ボタンで決定してください。ペルソナがパーティーストックに移ります。
同じように移動先をペルソナにすると、ペルソナ同士を入れ替えることができます。入れ替えるペルソナの片方が降魔しているペルソナだった場合、新しいペルソナが自動降魔される形になります。



ペルソナチェンジ画面でペルソナを降魔します。個人データで◎ボタンを押し、ペルソナチェンジ画面を表示してください。所持しているペルソナの一覧が表示されますので、方向キーで降魔したいペルソナを選び、◎ボタンで決定します。

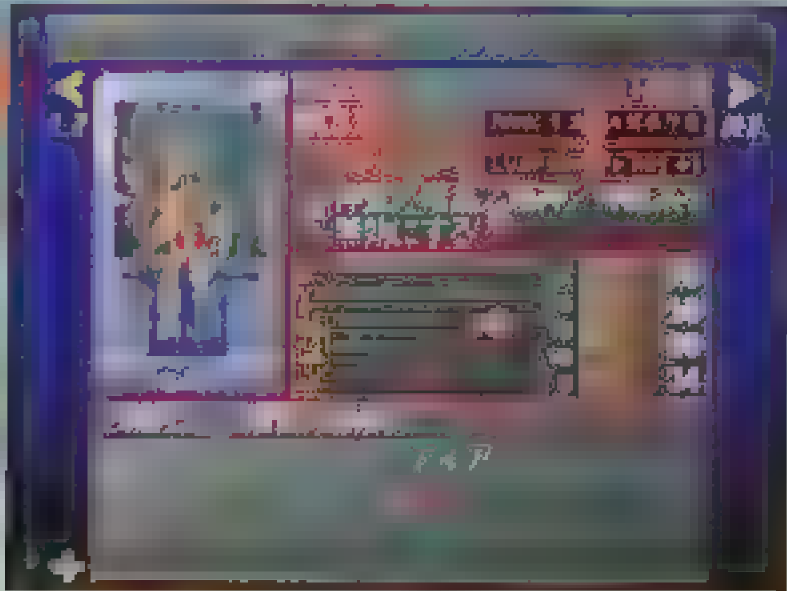


一度降魔したペルソナは、戦闘中いつでも発動することができます(P.37参照)。また、ペルソナカードを持っていれば、降魔するペルソナを変更することもできます。



Persona Status

ペルソナのステータスは個人ステータス画面や
ペルソナチェンジ画面、アナライズで見ることができます
R1ボタン・L1ボタンで耐性値と属性・解説欄を切り替えることができます



1. ペルソナのグラフィック
2. ペルソナの名前
3. ペルソナの属するアルカナ
4. 発動するときに必要なSP
5. ペルソナのレベル
6. ペルソナのランクと、次のランクへの目安
7. レベルアップ時のボーナス能力値
8. ペルソナの防御相性
9. ペルソナの能力値
10. 所持している魔法、個性、解説欄

キャラクターにペルソナを降魔することで、キャラのステータス自体が変化することになります。
大きく変化するものは3つ。能力値と防御相性、レベルアップ時に加算されるレベルアップボーナスです。レベルアップボーナスについてはP.41を参照してください。





能力値

能力値は、ペルソナと人間の平均値になります。
人間よりペルソナの方の能力値が高いと、その平均値分、人間の能力は増加します。逆に、ペルソナより人間の能力値が高いと、人間の能力値は下がってしまいます。常に自分より強いペルソナを降魔するようにするとよいでしょう。

防御相性

降魔したペルソナの防御相性が、そのままキャラクターの相性になります。
相性は個々のペルソナによって異なります。詳しくは、個人ステータス画面を参照してください。

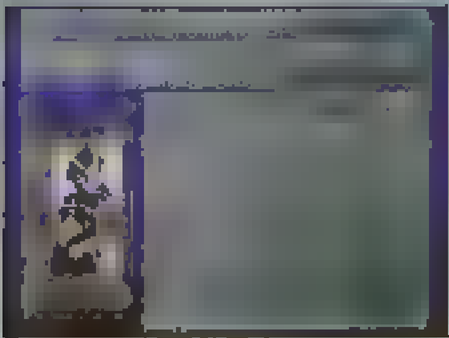
ペルソナを発動する時は、どの魔法を使っても消費するSPは同じです。この数値はペルソナごとに設定されており、レベルやランクが上がっても変化することはありません。

キャラクターとの相性などによって変化する場合があります。

ペルソナとキャラクターの間には、相性が存在します。相性が悪いと、ペルソナを発動する時の消費SPが増加してしまい、最悪の場合、降魔することすらできません。逆に相性が良ければ消費SPは減少します。
さらに相性が良いと、ペルソナが特別な力を発揮することがあります。詳しいことは、ゲーム中で確認してみてください。

タロットカードと悪魔　ペルソナは、それぞれアルカナと呼ばれる属性を持ち、戦いに影響を与えあっています。ペルソナを召喚するのに必要なカードのアルカナは、ペルソナの属するアルカナと同じです。また、悪魔と交渉すると、その悪魔の属するアルカナのカードがもらえるのです。

レベルの高い悪魔ほど、交渉した時にもらえるタロットカードの枚数が多くなります。高レベルのペルソナを召喚するには多くのカードが必要です。高レベル悪魔と交渉し、効率よくカードを集めましょう。



各ペルソナには「ランク」があり、戦闘をするたびに成長します。ランクは1～8まであり、はじめて降魔するペルソナはすべてランク1からとなります。

1 プレイヤーストックは10体、ベルベットストックには24体までペルソナカードをストックできます。もしストックがいっぱいになってしまったら、ペルソナを帰還（削除）させましょう。

2 イゴールに話しかけ「入れ替え・帰還」を選択します。ストックウィンドウが表示されますので、帰還させるペルソナを選択して○ボタンを押し、続いてカーソルを「帰還」にあわせて○ボタンで決定します。「帰還」を選んでから、ペルソナを選択することも可能です。

3 ペルソナのランクが8になっていると、帰還させた時にちょっとしたボーナスがもらえます。できるだけランク8まで上げてから帰還させた方がよいでしょう。

ComeAcross

MAPを歩いていると、敵と遭遇することがあります。この場合、戦闘に入ります。[illegible]

[illegible]

[illegible]

1. 戦闘コマンド
2. バトルフィールド
3. パーティーステータス



戦闘コマンド

戦闘コマンドを使い、敵と戦ったり、コンタクトしたりします。行いたいコマンドを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

戦闘開始	設定した作戦で戦闘を開始します
作戦	戦闘時の、各キャラクターのさまざまな行動を設定します
コンタクト	敵に話しかけ、交渉を始めます
アナライズ	出現した敵のデータを閲覧します
コンフィグ	戦闘中の各種設定を確認、変更できます
退却	[illegible]

バトルフィールド

パーティと敵が戦うフィールドです。キャラクターたちのポジションは、行動や状況によって変化していきます。

パーティーステータス

各キャラクターの、現在のHPとSPを表示しています。キャラクターにバッドステータスが発生すると、キャラクター名の表示部分がバッドステータスの名前と交互に表示されるようになります。

Battle System

[illegible]

1 敵と遭遇すると戦闘コマンドが表示されるので「作戦」を選び、各キャラクターの作戦を設定します。作戦は、出現した敵と、パーティーの状態を考えて設定するとよいでしょう。

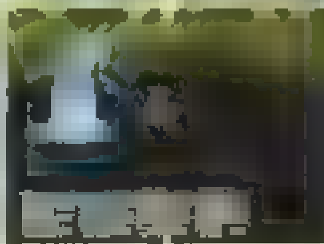
2 作戦が決定したら、戦闘コマンドから「戦闘開始」を選びます。
キャラクターたちは、自分の行動順がまわってくるたびに、作戦で設定された行動を取ります。敵か味方、どちらかが全滅(逃亡)するまで、同じ行動を繰り返し続けます。

戦闘の進行モードをシングルに設定していた場合は、敵味方が全員行動を終えた時点で、再び戦闘コマンドが表示されます。

3 戦闘中に○ボタンを押すと、キャラクターたちの行動に割り込み、戦闘コマンドを開くことができます。
ここでは作戦の変更ができます。敵からダメージを受けて回復する時や、攻撃手段を変更したい場合などに利用しましょう。変更した設定は、次の行動順のキャラクターから有効になります。

4 敵か味方が全滅(逃亡)すると戦闘は終了します。
パーティーが勝てば、経験値とお金を入手することができます。また、アイテムを入手することもあります。








作戦で設定した行動に従い、敵との戦闘を開始します。プレイヤーが途中で割り込まなければ、敵もしくは味方のどちらかが全滅（逃亡）するまで、オートで戦闘が展開されます。

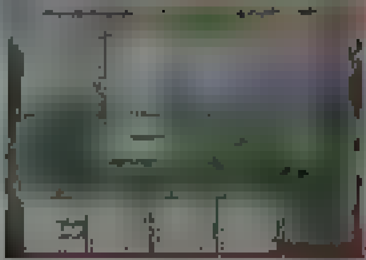
キャラクターの行動を設定・変更したい場合は「作戦」を選択します。「作戦」には「行動設定」「行動順変更」「全体魔法」「戦闘モード」の４種類のコマンドがあります。



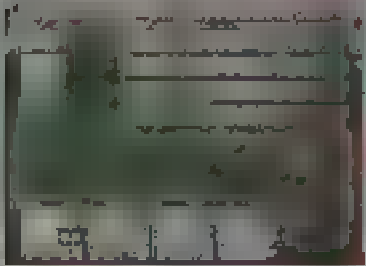
行動設定

キャラクターの行動を指定する事ができます。このコマンドを選択すると、まずパーティー全員の現在選択している行動が表示されるので、行動を変更したいキャラクターを選択してください。選択できる行動には、以下のものがあります。

攻撃	装備している武器で攻撃します。攻撃対象を指定する事もできます。
ペルソナ	ペルソナを召喚して、ペルソナの特殊能力を使用します。一覧から攻撃方法を選び、対象を選択します。
アイテム	アイテムを使用します。一覧からアイテムを選び、使用する対象を選択します。
チェンジ	現在召喚しているペルソナを変更する事ができます。 各キャラクターが装備している以外にペルソナカードを持っていれば、その場で変更できます。
ステータス	選択したキャラクターと降魔させているペルソナの、現在のステータスを見る事ができます。 なおこのコマンドは、戦闘時に実行されるものではなく、その場で表示されます。
防御	攻撃を行わず、敵の攻撃を防ぐことに専念します。



行動順変更画面が表示されるので、行動を入れ替えたいキャラクター同士を方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。戦闘では、基本的に敵味方共AGI(素早さ)の高い順に行動します。合体魔法を使用する時など、味方の行動順を変更したい場合は、このコマンドを利用してください。



合体魔法が発動するための条件を「自動」「手動」「不可」の3種類の中から設定できます。また、合体魔法の組み合わせの確認や、発動できるよう自動的に行動設定を変更する事もできます。詳しくはP.40を参照してください。



戦闘モード

ノーマルとシングル、2種類の戦闘モードの、どちらかに設定・変更できます。

ノーマル 敵・味方のどちらかが全滅するまで、
または、プレイヤーが操作しない限り戦闘を止めない。

シングル 敵・味方の全員が行動を終了した時点で
戦闘コマンドが表示される。



遭遇した魔物に話しかけ、交渉する事ができます。
詳しくはP.44を参照してください。



遭遇した敵のデータを見ることができます。データ項目ごとに条件があり、その条件を満たさないと、敵のデータは表示されません。

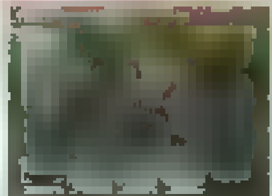
戦闘中の各種環境を設定・変更できます。項目は、戦闘演出、難易度、カーソル位置の記憶、となります。くわしい内容については、P23の同じ項目を参照してください。



項目	条件
種族 名前・レベル・グラフィック	敵と遭遇する
各種パラメーター	敵を倒す
[illegible]	敵と[illegible]する
[illegible]	敵と[illegible]する
所持アイテム	アイテムを落とす

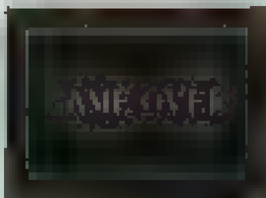
戦闘を放棄して、その場から逃走します。ただし、失敗することもあります。失敗した場合は、敵の攻撃を受けてから、戦闘コマンド画面に戻ります。

戦闘不能になってしまったら?



戦闘中にHPが0になるとキャラクターは「戦闘不能」となり、いっさいの戦闘行動を取ることができなくなります。「戦闘不能」のキャラクターは、戦闘終了後にHP1の状態で復活するので、すぐに回復しましょう。特定のアイテムや魔法を使うことで、戦闘中に復活させることもできます。

ゲームオーバー



戦闘中に、パーティー全員が「戦闘不能」になると、ゲームオーバーになってしまいます。ゲームオーバーになるとタイトル画面に戻り、以前セーブしたデータからやり直すことになります。

合体魔法とは、複数のキャラクターが同時に魔法を使うことで生まれる、強力な魔法のことです。戦闘中に特定の組み合わせで魔法が使われると、合体魔法が発動します。発動した合体魔法は、コマンドメニューのアナライズか、戦闘コマンドの「作戦」-「合体魔法」に登録され、確認することができます。

戦闘コマンドの「作戦」-「合体魔法」の画面で、合体魔法を選択すると発動条件を「設定」「自動」「確認」「不可」の4種類の中から設定する事ができます。

戦闘中に発動条件が満たされると、「自動」の場合はそのまま発動し、「確認」の場合は発動するかどうかの確認メッセージがでます。合体魔法を意図的に発動したい場合は、戦闘コマンドの行動設定と行動順番を、合体魔法の発動条件と同じになるように設定するとよいでしょう。

合体魔法の組み合わせが設定され、同時に発動が承認されると、合体魔法の組み合わせ順にキャラクターが待機していきます。そうして組み合わせ最後のキャラクターの行動順が回ってきた時点で、はじめて合体魔法が発動します。





設定 設定している合体魔法が発動できるように、キャラクターの魔法と並び順を設定します。

自動 合体魔法発動の条件が満たされると、自動的に発動します。

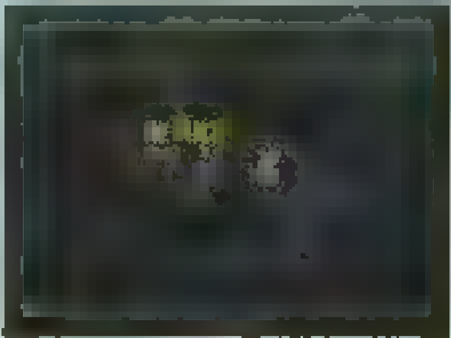
確認 合体魔法発動の条件が満たされると、いったん待機状態になり、合体魔法を発動するかしないかを選択できます。

不可 発動条件が満たされても、合体魔法を使用しません。

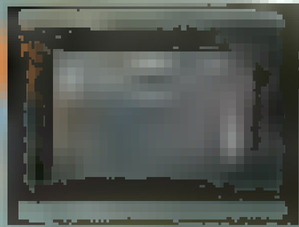
序盤に使える合体魔法
1.最初「アクア」→2.次に「アギ」→3.ラストは「ザンナ」の順に魔法を使うと、強力な物理系合体魔法"ストーンライズ"が発動します!

[illegible]

遭遇した敵をすべて倒すと戦闘終了となります。戦闘終了後には、経験値とお金を入手することができます。また、まれに何かアイテムを落とすこともあります。戦闘から逃走するか、コンタクトに成功することでも戦闘は終了しますが、この場合はそれまでに倒した敵の分だけ経験値とお金を入手できます。



[illegible]



1 敵を倒して経験値をためると、キャラクターはレベルアップします。レベルアップをすると、能力値を上昇させることができます。

2 1レベルアップすると、能力値を3ポイント上昇させることができます。ただし、任意で割り振れるのは主人公の「[illegible]」だけで、他のキャラクターたちは、その性格に合わせて自動的にポイントが割り振られます。

3 レベルアップしたキャラクターがいた場合、戦闘後にレベルアップ画面が表示されます。主人公「能力」の場合、方向キーの上下でアップさせたい能力値を選び、方向キーの右か○ボタンでポイントを割り振ることができます。割り振ったポイントをキャンセルするときは、方向キーで割り振った能力値を選び、方向キーの左か×ボタンを押してください。任意で割り振るポイント以外にも、レベルアップボーナスとして、降魔しているペルソナごとに決まった能力が一定値増加します。

[illegible]

降魔しているペルソナも、ランクアップという形で成長します。ペルソナを召喚させるたびに熟練度が増加し、一定値に達した時点でランクアップします。ペルソナのランクがアップすると、能力値の増加とともに、新たな魔法を覚えることがあります。ランクは全8段階あり、各ランクごとに必要な熟練度はペルソナによって異なります。

BadStatus

敵悪魔から特殊な攻撃を受けることで
キャラクターはバッドステータスになることがあります
これはおもに戦闘時に影響し、
バッドステータスの種類によって、
さまざまなペナルティが課せられます。
瀕死と憑依を除くすべてのバッドステータスは、
戦闘終了後に回復します
またバッドステータスには優先順位があり、
同時に1種類しか変化しません。
2つのバッドステータスが重なった場合
優先順位の高いほうのステータスへ変化します



瀕死

HPが0になると瀕死状態になり、戦闘から外れてしまいます。その間、すべての戦闘コマンドは実行不能です。戦闘終了時にHP「1」の状態で復活しますが、戦闘中にも、アイテムや魔法で復活させることが可能です。

憑依

敵悪魔に取りつかれることで、憑依状態になります。憑依されたキャラクターがペルソナを発動すると、高確率で憑依している悪魔の魔法を、技が勝手に発動してしまいます。これは戦闘終了後も持続しますが、アイテムか魔法で回復することができます。

魅惑
敵に心を奪われた状態で、コマンド入力ができなくなり、勝手に味方を攻撃してしまいます。自分の順番が回ってくるごとに、一定確率で回復します。また、戦闘終了時にも回復します。

混乱
戦闘コマンドの入力はできますが、混乱しているため、予期せぬ行動を取ってしまうことがあります。味方を攻撃したり、何もできない時もあるでしょう。自分の順番が回ってくるごとに、一定確率で回復します。また、戦闘終了時にも回復します。

魔封
キャラクターの魔力が封印され、一切の魔法が使用できなくなります。同様に、そのキャラクターが含まれる合体魔法も使用できません。戦闘中に自然回復します。

猛毒
毒により、キャラクターの行動が終わるごとに最大HPの1/16のダメージを受けます。これは戦闘終了時も持続し、3Dマップを歩くとダメージをうけてしまいます。アイテムか魔法で回復することができます。

睡眠
キャラクターが眠ってしまい、起きるまで一切の行動ができなくなります。アイテムや魔法、戦闘終了後に回復します。また、自分の順番が回ってくるごとに、一定確率で回復します。

狂乱
極度に興奮した状態で、プレイヤーのコマンド入力を受け付けなくなり、勝手に武器攻撃を繰り返すようになります。アイテムや魔法で回復するか、戦闘終了後に回復します。

幻影
幻影に惑わされ、そのキャラクターの命中率が大幅にダウンしてしまいます。アイテムや魔法、戦闘終了後に回復します。

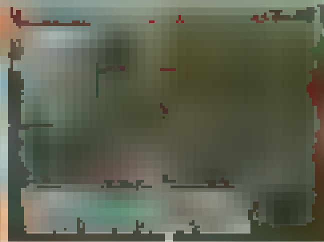
感電
雷の属性を持った攻撃を受けると一定確率で発生し、一切の行動が取れなくなります。次の自分のターンに回復します。そのターンの行動はできませんが、アイテムや魔法により回復します。また、戦闘終了時にも回復します。

氷結
氷の属性を持った攻撃を受けると一定確率で発生し、一切の行動が取れなくなります。次の自分のターンに回復します。そのターンの行動はできませんが、魔法により回復します。自分のターンが回ってくる前に炎属性の攻撃を受けた場合は次のターンに行動できます。戦闘終了後にも回復します。

Contact

戦闘コマンドから「コンタクト」を選択することで、悪魔と交渉できます。[illegible]

敵に遭遇したら「戦闘」コマンドから「コンタクト」を選択、◎ボタンで決定します。次にコンタクトする悪魔の選択に移ります。方向キーで交渉したい悪魔を選択し、◎ボタンで決定してください。



誰が交渉するか方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。同じ手順を繰り返すことで、最大3人まで同時に交渉することができます。交渉するキャラクターを選んだら、「決定」にカーソルをあわせて◎ボタンを押してください。

最初に選択したキャラクターが「コンタクトリーダー」になります。

コンタクトを開始すると、交渉が終了するまで、戦闘したり逃走することはできません。



選択したキャラクター固有の手段で悪魔とコンタクトを取ります。複数人でコンタクトをしたときは、それぞれの組み合わせごとにコンタクトの手段が変わります。

同じキャラクターの組み合わせでも、コンタクトリーダーによって手段が変わります。

悪魔と各コンタクト方法はキャラクターごとに違い、[illegible]コンタクトを成功させる秘訣です。





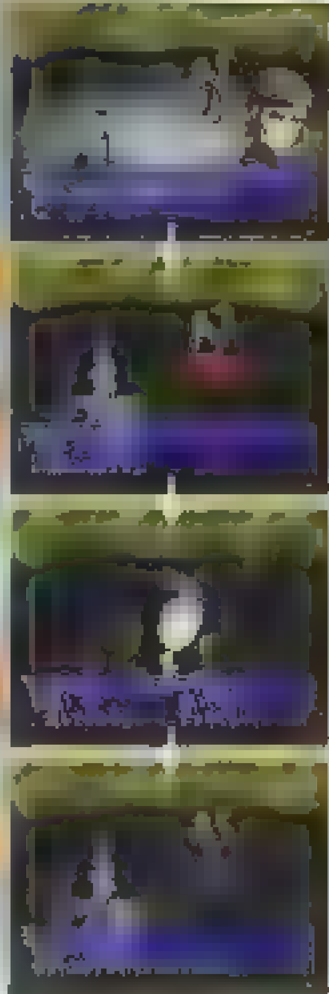
キャラクターを決定すると、悪魔に対し、キャラクターに応じた手段でコンタクトを取ります。悪魔はそれに対して、さまざまなリアクションを返してきます。

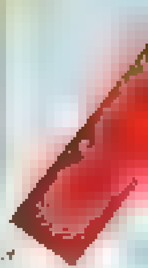
悪魔は4種類の感情（興味、喜び、怒り、恐怖）を持っており、1回のコンタクトでそのいずれか（複数の場合もあります）が1段階上昇します。コンタクトに対するリアクションとして、感[illegible]

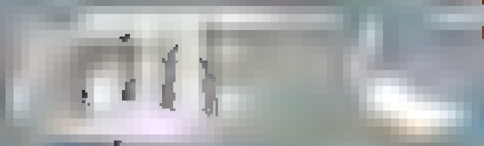
「！」マークが表示された場合は、基本的に悪魔が興味を示した事を表しています。

交渉の展開によっては、悪魔から質問されることがあります。その場合、返答の選択肢が表示されるので、適当と思われる返答を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

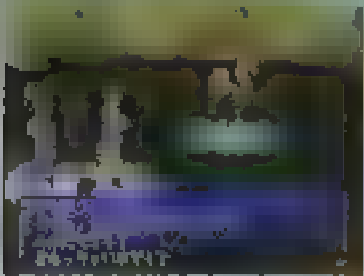
悪魔の持つ4種類の感情のうち、いずれかが3段階上昇すればコンタクトの結果が出ます。タロットカードがもらえれば、交渉は成功したと思っていいでしょう。悪魔のリアクションに注意しながらうまく交渉し、コンタクトを成功に導いて下さい。







コンタクトで悪魔の喜びをMAXにすると、交渉していた悪魔と契約を結べることがあります。契約した悪魔と再度コンタクトをとると、フリータロットをはじめ悪魔しか知らない貴重な情報などを入手することができます。契約は最大3体の悪魔とかわすことができます。それ以上の悪魔と契約する時は、以前契約していた悪魔との契約を破棄してから、あらためて契約してください。



ペルソナトーク

装備しているペルソナとエンカウントした悪魔の間に何かの神話上の関係があった場合、ペルソナトークが発生する場合があります。ペルソナトークでは、ペルソナと悪魔が勝手に交渉してしまいます。

悪魔からのコンタクト

まれに、悪魔の方からコンタクトを取ってくることもあります。

[illegible]しまうこともあります。そうなった悪魔とはコンタクトが取れません。同時に、怒らせた悪魔と同種の悪魔すべてが逃げ出してしまいます。

[illegible]コンタクトできません

■ボス戦、タロットカードの種類に分けられていない悪魔と交渉した場合

■交渉相手の悪魔が、ステータス変化か病気がかかっている場合
（「答えられる状態ではありません」というメッセージが表示されます）

■パーティーのキャラクターが交渉不能なステータスになっている場合
（「話せる状態ではありません」というメッセージが表示されます）

コンタクトの結果

結果	感情パラメータ	効果	[illegible]パラメータ
カード入手	興味	敵パーティーステータス「魅惑」	興味＋恐怖
契約時・初めての契約時	喜び	敵パーティーステータス「拒否」＆契約破棄	興味＋怒り
逃走＆契約破棄	恐怖	コンタクト不可状態＆契約破棄	怒り
アイテム・お金入手、その他	興味＋喜び	先制攻撃＆契約破棄	怒り

Casino

ゲーム以外にも楽しめるものがあります。カジノで遊ぶことができるようになります。
…





1. ゲームをプレイするにはコインが必要です。カジノに入ったら、まずカウンターでコインを買いましょう。コインはお金で買うことができますが、コインをお金に換金することはできません。

2. コインを買ったら、カジノ内に設置されている各種ゲーム台の前に立ち、Ⓐボタンを押してください。ゲームが始まります。ゲームが始まったら、表示されるメッセージにしたがって遊んでください。

3. ゲームでコインを増やしたら、景品と交換することができます。景品は、コインと同様にカウンターで交換します。

コインと引き換えにもらえる景品は、どれも貴重なアイテムばかりです。中にはここでしか手に入らない物もあるという噂です。なお、カジノ内でのゲームをプレイしなくても、ストーリー進行には影響がありませんので、いつでも気軽に楽しんでください。



話を進めると、カウンターに店長があらわれます。店長に話しかけ、「景品交換」を選択してください。交換できるアイテムの一覧が表示されますので、欲しいアイテムにカーソルを合わせてⒶボタンで決定します。アイテムの文字が灰色で表示されている場合は、そのアイテムが交換できないことを示しています。そのアイテムを交換できるだけのコインを所持していないか、そのアイテムを99個まで持っている場合も、灰色で表示されます。





ポーカーとは、配られた5枚のカードを1回だけ交換して、特定の"役"を作るゲームです。できた役によって、賭けた金額の倍率が違うので、なるべく高い役を狙いましょう

1 ゲームを始めるとタイトル画面が表示されます。○ボタンでコイン1枚ずつ、△ボタンで10枚のコインを投入します。R1、R2ボタンを押すか、コインを10枚投入するとゲームが始まります。また、タイトル画面でL1、L2ボタンを押すとゲームをやめることができます

2 ゲームが始まると、5枚のカードが配られます。1回だけカードの交換ができるので、方向キーで残しておきたいカードを選び、□、△、○、いずれかのボタンで決定します。残すカードをすべて決定したら、R1、R2ボタンを押してください。カードが交換されます

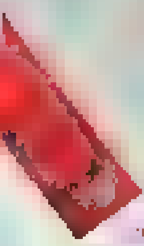
3 カードの交換が終了した時、役が完成していれば、投入したコインが役の倍率に応じて倍増され、配当として戻ってきます。役が何もできなかった場合、投入したコインは没収されてしまいます。

4 戻ってきた配当を次回のゲームに上乗せすることができます。ゲーム終了時、上乗せするかどうかを聞いてくるメッセージが表示されるので、上乗せする場合は○ボタンを、そうでない場合は×ボタンを押してください









役一覧表

役名		基本倍率
ROYAL FLUSH	5枚とも同じマークで10・J・Q・K・Aの組み合わせ	×500 またはジャックポット
WILD ROYAL FLUSH	ジョーカーを使ってROYAL FLUSHを作ったもの	×100
5 OF A KIND	同じ数字のカード4枚にジョーカーが入ったもの(5カード)	×50
STRAIGHT FLUSH*	5枚とも同じマークで数字が連続した組み合わせ	×30
4 OF A KIND	同じ数字のカード4枚の組み合わせ	×10
FULL HOUSE	同じ数字のカード3枚と2枚の組み合わせ	×7
FLUSH	5枚のカードのマークがすべて同じものの組み合わせ	×5
STRAIGHT*	マークに関係なく5枚の数字が連続した組み合わせ	×3
3 OF A KIND	同じ数字のカード3枚の組み合わせ	×2
2 PAIR	同じ数字のカード2枚が2組みある組み合わせ	×1

*の役は、Kから2へつなげることはできません

ジョーカーはワイルドカードです。これはマーク・数字ともに他のすべてのカードの代わりとして使うことができます。また、ジョーカーに含まれている数字の分だけ連続して使うことができます。数字の最高値は9です。

※ジョーカーは自動的にホールドされ、はずす事はできません

投入したコインが10枚の時にROYAL FLUSHを完成させると、ジャックポットとなり、ジャックポット額の分のコインを得ることができます。ジャックポットの額は、コインをつぎ込んだ分少しずつ上昇しますが、パーティーがカジノから出ている時にも上昇する事があるようです。

HIT



ブラックジャックとは、カードの数字を使って合計を21に近づけるゲームです。また、このゲームにはパーティーの仲間も参加できます。カードの合計が21を超えると負けてしまうので注意しましょう。



1 ゲームを始めると、参加登録画面が表示されます。方向キーの左右で項目を、上下でキャラクターを選択し、ボタンを押して登録します。R1、R2ボタンでゲームを始めます。L1、L2ボタンを押すと、ゲームをやめることができます。



2 ゲームを始めるとカードが2枚配られます。カードの評価は2～10はそのままの数字を使い、絵札は10、Aは1または11として数えます。もし、プレイヤーカードの合計が以下の場合、自動的にSTANDされます。

- 最初に配られた2枚がAと10点の組み合わせ（ブラックジャック）の場合
- 合計値が21になった場合
- カードを5枚まで引いた場合
- 合計値が22以上になった場合はBUSTとなり負けてしまいます

■アイコン [illegible]
[illegible]

BET [illegible]
[illegible]

MANUAL [illegible]
AUTO [illegible]

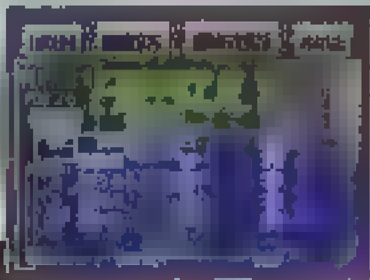
●ボタン HIT [illegible]
●ボタン STAND [illegible]
●ボタン D.DOWN [illegible]
●ボタン SPRIT [illegible]
[illegible] Jack は成立しません。

3 カードが配られたら、手札が21に近づくようにカードを引いていきます。これをHITと呼びます。また、賭け金を2倍にしてカードを1枚ひくこともできます。これは「D DOWN」と呼ばれ、カードが配られた直後の、最初の1回のみ選択することができます。

※ゲーム中、L1・R1ボタンで他のメンバーの手札を確認できます。

4 自分の手札がディーラーの合計値より上回るか、ディーラーがBUSTすると判断したらSTANDで勝負をかけます。ただし、引いたカードの合計が21を越えると「BUST」となり、無条件で負けになってしまうので注意してください。また、以下の場合は無条件にプレイヤーの勝ちになります。

5 参加キャラクター全員がSTAND、D DOWNもしくはBUST（21を越える）すると、勝負が始まります。ディーラーより強い役を作るか、もしくはディーラーがBUSTすればプレイヤーの勝ちとなり、配当を得ることができます。入手できる配当は、完成させた役によって違います。その後、リザルト画面に結果と配当が表示されます。



役一覧表

役名	[illegible]
123456	A～6までの6枚で21になったもの。カードの順番とは関係ありません
♠A&J	AとJのブラックジャックで、両方とも♠の組み合わせ
777	最初のカードが2枚とも7で、HITしてもう1枚7を引く
♥♣♦A&J	AとJのブラックジャックで、両方とも♥か♣か♦の組み合わせ
7 CARDS	7枚カードを引いて、合計値が21を越えない組み合わせ
6 CARDS	6枚カードを引いて、合計値が21を越えない状態でSTANDした場合
B JACK	10～Kのいずれかとaの組み合わせ
WIN	カードの合計が21以下で、ディーラーの合計よりも大きいか、ディーラーがBUSTした状態



スロットマシンは、ドラムを回して絵柄をそろえるゲームです。投入したコイン数に応じて、絵柄を判定する列が増えていくので、注意してください。

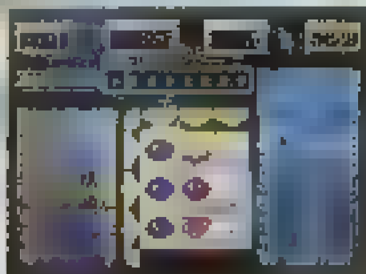
1 ゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。Ⓐボタンでコインを1枚ずつ、Ⓑボタンで8枚投入することができます。投入したコインが7枚以下の時にR1、R2ボタンを押すか、投入したコインの枚数が8枚になると自動的にゲームがスタートします。また、ゲームがスタートされる前にL1、L2ボタンを押すと、スロットマシンのゲーム画面から抜けることができます。



2 投入したコインの枚数によって、当たり判定のあるラインが増えていきます。当たり判定のあるラインはランプが点灯します。最大の8枚を投入することで、すべてのラインが当たり判定を持つようになります。



3 ゲームを始めるとドラムが回りだし、やがて止まります。このとき、コインを投入したラインに役ができていると、その役に応じた配当を得ることができます。



4 ドラムが停止した際、止まったドラムの絵柄が合った個数分、画面右の対応表ゲージのランプが点灯します。すべてのドラムが停止した時点で、対応表の値が決定されます。それに応じて、さまざまな効果が現われます。

配当表

役	枚数	役	枚数
チェリー×1	2	ベル×3	30
チェリー×2	5	スイカ×3	50
チェリー×3	10	BAR×3	100
プラム×3	20	7×3	200

※チェリー×1、2はチェリーがライン上の左端にある事が条件となります

対応表一覧

対応役		効果
0	500 Coins	コインを500枚入手
1	? Appearance	ドラム上のゲージに絵柄が出現
2	Wipe	ゲージに出現した絵柄を消去
3	Take 3 Step	ゲージを3マス分移動
4	Frame Default	ゲージ上で拡張したフレームを元に戻す
5	Frame Extend	ゲージ上のフレームを1マス分拡張（最大8マスまで）
6	Take 2 Step	ゲージを2マス分移動
7	Wipe	ゲージに出現した絵柄を消去
8	? Appearance	ドラム上のゲージに絵柄が出現
9	50000 Coins	コインを50000枚入手



ビンゴゲームでは、ルーレットで数字を選び、その数字がカード上で1列に並ぶと配当がもらえます。カードは全部で4枚あり、投入するコインも4セットずつ異なるので注意してください。

1 ゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。Ⓐボタンでコイン10枚を4セット40枚ずつ、Ⓑボタンでコイン100枚を4セット(400枚)分投入します。Ⓒボタンを押すとカードをシャッフルすることができます。R1・R2ボタンを押すかBETが100になるとゲームが始まります。

2 ゲームが始まると、ルーレットで数字が10回選ばれます。その中から選ばれた数字を使って、カード上に数字が縦・横・斜めのいずれか一直線が5つ揃えば配当がもらえます。早い順番で揃うほど、配当倍率が上がります。

ゲームが終了した後、配当コインを使ってダブルアップゲームをすることができます。ゲーム終了後、ダブルアップ画面が表示されますので、Ⓐボタンで赤玉を、Ⓑボタンで青玉を、Ⓒボタンで緑玉を選択してください。再びルーレットが始まり、選んだ色で止まれば当たりとなり、配当を増やすことができます。はずれた場合、配当は没収されてしまいます。また、Ⓓボタンを押すとダブルアップゲームをキャンセルし、配当をそのまま得ることができます。







[illegible]



ルーレットの「10と 1」「20と21」「30と31」それぞれの間には、当選番号とは別の効果を持つ玉があります。これらの部分にルーレットが止まることで、様々なボーナスがもらえます。

<10・11の間>
上下左右ホールド

これを当てた場合、BINGOカードの4枚の上下左右の中心点を当てたことになります。

<20・21の間>
四隅ホールド

これを当てた場合、BINGOカード [illegible] ます。

<30・1の間>
配当2倍

これを当てた場合、オッズ表のジャックポットを除く配当を2倍にします。



ATLUS

アトラスオリジナルグッズ



ペルソナシリーズやジャックフロスト関係の
グッズを一部紹介！

ペルソナ２ 罰 オリジナルタペストリー
1,500円

ペルソナ２ 罪 オリジナルタペストリー
1,500円

ジャックフロスト おもちゃの貯金缶
（白・青）
1,500円

ジャックフロスト クロシェット
1,500円

ジャックフロスト ステーショナリーセット
2,300円

これらの商品に関しての問い合わせは、アトラスユーザーサポートまで
月曜日～金曜日、10：00～12：00、13：00～17：00、祝祭日を除く
03-5261-2356


ORIGINAL SOUNDTRACK
ペルソナ2
罰
ペルソナ2 罰
オリジナルサウンドトラックス
2000年7月26日発売予定
「ペルソナ2 罰」の楽曲をCD用に再レコーディング。使用されたサウンドのすべてを網羅した、ファン必携の一枚。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは の表示のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や目や耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押しこみ、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"をスクリーン投影方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

ユーザーのみなさまへ

商品開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願い致します。なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんので御了承ください。また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。

アトラス・ユーザーサポート

03-5261-2356

（月～金曜日10：00～12：00,13：00～17：00祝祭日除く）

アトラス・インターネット・アドレス

www.atlus.co.jp/

SLPS 02825~6

株式会社アトラス